

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang menjadi salah satu anggota dari ASEAN, para pemimpin ASEAN setuju dengan peraturan baru yang disahkan pada akhir desember 2015 lalu ASEAN menetapkan peraturan baru mengenai Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) yang mempermudah peluang usaha, namun juga membuat beberapa masalah yang krusial bagi Indonesia, salah satu contohnya banyaknya pengangguran berpendidikan berkeahlian khusus yang makin tidak mempunyai peluang kerja untuk masuk sebuah perusahaan yang sudah menetapkan standar yang cukup tinggi, dengan seiringnya peraturan tersebut Indonesia terus menerus mencoba untuk mencari solusi agar bisa tetap bertahan untuk menanggulangi masalah ekonomi yg terjadi di Indonesia, salah satu cara menanggulangi permasalahan ekonomi tersebut dengan maraknya industri kreatif yang sedang berkembang di Indonesia.

Era kreatif ditandai dengan berkembangnya pelaku industri kreatif yang menggunakan ide dan keterampilan individu sebagai modal utama, industri kreatif tidak lagi sepenuhnya mengandalkan modal besar dan mesin produksi. Di Indonesia sendiri, industri kreatif mulai berkembang dengan memperoleh perhatian yang cukup banyak di beberapa kalangan. menurut data Studi Pemetaan Industri Kreatif 2007 dari Departemen Perdagangan RI, peran industri kreatif pada ekonomi Indonesia cukup signifikan dan dapat membantu untuk menjadi salah satu solusi untuk menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Di Indonesia industri kreatif memiliki 14 subsektor dan salah satunya subsektor desain. Menurut data yang diambil dari <http://careernews.id> (diakses : Minggu, 28 Februari 2016 Pk.21.56).

Kota Bandung merupakan salah satu yang akan menjadi titik sentral pada perkembangan ekonomi masa depan yang berbasis industri kreatif. Dalam

mengembangkan sebuah industri kreatif terdapat para *maker* kreatif yang menjalankan usahanya, biasanya *maker* yang akan menuangkan ide dan mengembangkan produknya di suatu tempat yang dinamakan *Makerspace*.

Tempat ini biasanya memiliki fasilitas yang dibutuhkan para *maker* untuk dapat mengembangkan produknya, tempat ini merupakan sebuah wadah untuk para *maker* yang mengembangkan industri kreatifnya untuk menghargai semua proses pembuatan produknya dari hal hal yang mendasar hingga hal hal yang sulit, di Indonesia masih banyak pemilik industri kreatif yang masih tidak menghargai sebuah proses pengerjaan dan masih banyak para pengembang industri kreatif yang belum memiliki pelatihan untuk mengembangkan produknya.

Kini di negara kawasan Asia Tenggara telah banyak bermunculan *Makerspace* yang menjadi wadah para *maker* untuk menciptakan sebuah produk. Salah satu negara terdepan yang sudah memiliki banyak *makerspace* adalah Singapura. Walaupun negara Singapura telah terlebih dahulu memiliki *Makerspace*, namun Indonesia pun tidak tinggal diam dengan dunia *maker*. Ini telah terbukti dengan telah banyak *makerspace* yang tersebar di beberapa kota di Indonesia contohnya Jakarta yang mempunyai *Makerspace* yang berkonsetrasi pada bidang *woodworking*, *metalworking* dan *surface*. (<http://teknojurnal.com/makerspace/> (diakses: Minggu, 28 Februari 2016 Pk.22.38). Di Bandung belum terdapat *Makerspace* untuk mengembangkan sebuah produk yang berbasisan pertukangan, maka dari itu tercetus ide untuk merancang sebuah *makerspace* yang akan membantu para pelaku industri kreatif untuk mendapatkan pelatihan kepada orang orang yang ingin mengembangkan produknya pada bidang yang membutuhkan keahlian *woodworking*, *metalworking* dan *surface* agar dapat mengembangkan produk produknya ke jenjang yang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

- Belum adanya *Makerspace* di kota Bandung untuk pengembangan sebuah produk yang berfokuskan pada *woodworking*, *metalworking* dan *surface*.
- Kurang nya tempat untuk para pengembang industri kreatif yang terkendala dengan keterbatasan alat alat untuk mengembangkan produknya.
- Kurangnya sarana untuk orang orang yang tertarik dengan dunia industri kreatif yang berfokuskan dengan pengembangan produk berbasis pertukangan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Sistem seperti apa yang harus di pertimbangkan dalam perancangan *makerspace* ?
- Bagaimana *makerspace* membagi fasilitas untuk setiap area yang ada di dalam area besar ?
- Bagaimana flow sistem kerja & blocking yang baik untuk membantu efisiensi kerja ?

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan masalah masalah yang telah dijabarkan diatas memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

- *Makerspace* bertujuan untuk memberikan edukasi produk modular kepada para maker dan pelaku industri kreatif
- *Makerspace* bertujuan untuk memberikan kenyamanan bekerja dengan menerapkan beberapa sistem kerja yang baik.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas memilik batasan masalah agar yang akan membatasi pertimbangan perancangan yaitu pertimbangan sistem flow kerja dan blocking yang baik agar memberikan kenyamanan kerja yang optimal.

1.6 Gagasan Perancangan

Dalam perancangan *Makerspace* ini perancang ingin mendesain sebuah fasilitas pertukangan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang memerlukan alat-alat khusus yang tidak bisa didapat dengan mudah. Tempat ini tidak hanya menawarkan untuk mewadahi kegiatan pertukangan namun juga memberikan sarana untuk orang-orang yang mempunyai ketertarikan dengan dunia industri kreatif. *Makerspace* ini tidak hanya tempat untuk bekerja namun memberikan fasilitas untuk pengembang industri kreatif untuk mengembangkan produknya ke jenjang yang lebih jauh. Tempat ini pun memfasilitasi untuk individu maupun komunitas untuk berkumpul maupun tempat untuk saling bertukar pikiran mengenai industri kreatif yang dimilikinya. Adapun beberapa fasilitas yang disediakan oleh *Makerspace* ini adalah:

1. *Makerspace* yang menyediakan perlengkapan khusus untuk pertukangan yang berfokus kepada *woodworking*, *metalworking* dan *surface*.
2. *Makerspace* yang menyediakan tempat khusus untuk individu atau kelompok yang ingin mengembangkan produknya dalam jangka lama.
3. *Showroom* untuk menunjang hasil produk yang dikembangkan oleh maker untuk dipamerkan kepada umum.
4. *Meeting room* untuk individu atau kelompok yang membutuhkan ruang khusus untuk bertukar pikiran.
5. *Café & smoking area* untuk menunjang aktifitas para *maker*.
6. Loker untuk para *maker* yang membutuhkan fasilitas penyimpanan yang aman.

1.7 Manfaat Perancangan

1. Sebagai cara untuk dapat memahami lebih dalam tentang perancangan dan desain yang sesuai untuk suatu ruang publik yang berguna sebagai fasilitas workshop untuk masyarakat umum dan menunjang pengembangan produk dari industri kreatif yang ada di kota Bandung.

2. Agar dapat menjadi suatu ide dan sarana mengenai peranan sebuah perancangan *Makerspace* di kota Bandung sebagai fasilitas *workshop* serta sarana penunjang pengembangan produk dari industri kreatif di kota Bandung.
3. Sebagai sebuah sumbangan ide dan ilmu dalam bidang desain interior yang diharapkan dapat menjadi inspirasi dan berguna di kemudian hari.

1.8 Ruang Lingkup Perancangan

Makerspace ini terdiri dari *workshop woodworking*, *metalworking*, *surface* fasilitas khusus pengembangan produk, *showroom* produk, *meeting room*, *café*, *smoking area*, loker serta fasilitas pendukung penunjang pengembangan produk industri kreatif. Area area tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan memenuhi kebutuhan dan memenuhi tujuan perancangan yang ada, ruang lingkup ini berfungsi sebagai batasan batasan perancangan.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang akan dibahas pada laporan ini ialah:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, gagasan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, serta sistematika penulisan laporan perancangan *Makerspace*.

Bab 2 Teori Tentang *Makerspace*

Bab ini berisi tentang kajian/studi literature yang berhubungan dengan *Makerspace*, *woodworking*, *metalworking*, *surface*, *showroom*, *meeting room*, *café*, *smoking area*, serta fasilitas pendukung pada proyek perancangan *Makerspace* yang mencakup standar ergonomis, sirkulasi, pencahayaan, beserta studi banding dengan *Makerspace* lainnya.

Bab 3 Deskripsi proyek

Bab ini berisi tentang deskripsi proyek, data dan analisa site dan bangunan, identifikasi dan aktifitas user, kebutuhan ruang, serta konsep dan tema perancangan.

Bab 4 Perancangan *Makerspace*

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan *Makerspace* dimulai dari penerapan konsep, gambar kerja, denah, potongan, detail interior, furniture, serta perspektif ruang.

Bab 5 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang telah dibuat serta saran yang ditunjukkan untuk berbagai pihak yang akan membuat perancangan serupa.

